DUNGEONS & DRAGONS®

Калак Дракнерах

имя персонажа

Волшебник 9 (Очарование)	Мудрец	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Гитьянки	ЗН	48 000
раса	мировоззрение	опыт

сила 12 (+1)

ловкость 14 (+2)

телосложение 10 (+0)

интеллект 18 (+4)

мудрость 14 (+2)

харизма 10 (+0)

вдохновение

+4 бонус мастерства

- ○ +1 Силы
- ○ +2 Ловкости
- ○ +0 Телосложения
- ◉ +8 Интеллекта
- ◉ +6 Мудрости
- ○ +0 Харизмы

спасброски

- ○ +2 Акробатика (Лов)
- ◉ +8 Анализ (Инт)
- ○ +1 Атлетика (Сил)
- ○ +2 Внимательность (Мдр)
- ○ +2 Выживание (Мдр)
- ○ +0 Выступление (Хар)
- ○ +0 Запугивание (Хар)
- ◉ +8 История (Инт)
- ○ +2 Ловкость рук (Лов)
- ◉ +8 Магия (Инт)
- ○ +2 Медицина (Мдр)
- ○ +0 Обман (Хар)
- ○ +4 Природа (Инт)
- ○ +2 Проницательность (Мдр)
- ◉ +8 Религия (Инт)
- ○ +2 Скрытность (Лов)
- ○ +0 Убеждение (Хар)
- ○ +2 Уход за животными (Мдр)

навыки

12 пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи.
Лёгкие доспехи, Средние доспехи

Оружие.
Кинжал, дротик, праща, боевой посох, лёгкий арбалет, короткий меч, длинный меч, двуручный меч

Инструменты.
Инструменты алхимика

Языки.
Общий, Драконий, Гитский, Гномий

прочие владения и языки

13 КД

+2 инициатива

30 фт скорость

Максимум хитов 38

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к6

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

Я ... говорю ... медленно ... когда разговариваю ... с идиотами, ... то есть ... практически ... всегда.

черты характера

Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях.

идеалы

Я работаю над сохранением библиотеки, университета, скриптория или монастыря.

привязанности

Ради спасения своей или чьей-либо ещё жизни я выболтаю любую тайну.

слабости

название	бонус атаки	урон/вид
б-й посох	+5	1к6+1*/др
огн.снар.	+9	2к10/огн
эл-шок	+9	2к6/эл

*универсальное (1к8+1)

атаки и заклинания

ММ
СМ
ЭМ
ЗМ 25
ПМ

боевой посох, магическая фокусировка (кристалл), дорожная одежда, поясной кошель, волшебная палочка боевого мага +1 (см. на обороте)

рюкзак- спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, письмо от мёртвого коллеги с вопросом, на который вы пока не можете ответить, книга заклинаний, инструменты алхимика, 2 зелья лечения.

снаряжение

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО
Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ
Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше. Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

МАСТЕР ОЧАРОВАНИЯ
Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Очарования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ГИПНОТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД
Начиная со 2 уровня ваши тихие слова и завораживающий взгляд волшебным образом могут одурманить другое существо. Выберите действием одно видимое вами существо в пределах 5 футов от себя. Если цель может видеть или слышать вас, она должна преуспеть в спасброске Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника, иначе она будет очарована вами до конца вашего следующего хода. Скорость очарованного существа падает до 0, оно выводится из строя и выглядит потрясённым.

В следующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект, продлевая его до конца своего следующего хода. Однако эффект прекращается, если вы удалитесь от существа более чем на 5 футов, если существо не может больше ни видеть, ни слышать вас, или если существо получает урон.

После окончания эффекта, или если существо успешно совершило спасбросок от него, вы не можете использовать данное умение против этого существа, пока не завершите продолжительный отдых.

ИНСТИНКТИВНОЕ ОЧАРОВАНИЕ
Начиная с 6 уровня, когда существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией перенаправить атаку, при условии, что есть другое существо, находящееся в пределах досягаемости этой атаки. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме вас и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель. В случае успеха вы не можете использовать данное умение против атакующего, пока не завершите продолжительный отдых.

Вы обязаны решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась. Существа, которых нельзя очаровать, обладают иммунитетом к этому эффекту.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Калак Дракнерах

имя персонажа

60	6 фт	160 фнт
возраст	рост	вес
Желтые	желтоватая	Лысый
глаза	кожа	волосы

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

предыстория персонажа

Декадентное мастерство.
Вы изучаете один язык и получаете владение одним навыком или инструментом на ваш выбор. Во вневременном городе Ту'нарат у гитьянок есть бесчисленное количество времени, для овладения неисчислимыми знаниями (уже учтено).

Воинский талант.
Вы владеете легкими и средними доспехами, а также короткими мечами, длинными мечами, двуручными мечами (уже учтено).

Психоника гитьянки.
Вы знаете заговор волшебная рука [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.
Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание прыжок [jump] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.
Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание туманный шаг [misty step], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.
Интеллект - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

Волшебная палочка боевого мага +1 [Wand of the war mage +1]
Держа эту палочку в руке, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаний (уже учтено). Кроме того, вы игнорируете укрытие на половину, когда совершаете атаки заклинаниями.

сокровища

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Волшебник

класс заклинателя

Интеллект	16	+9
базовая характеристика	Сл спасения	бонус атаки заклинанием

0 заговоры

- Огненный снаряд [Fire Bolt]
- Свет [Light]
- Фокусы [Prestidigitation]
- Электрошок [Shocking Grasp]

уровень заклинаний | кол-во ячеек | потрачено ячеек

1 — 4

подготовлено | название заклинания

- ○ Очарование личности [Charm Person]
- ○ Понимание языков [Comprehand Languages]
- ○ Обнаружение магии [Detect Magic]
- ○ Опознание [Identify]
- ○ Волшебная стрела [Magic Missile]
- ○ Защита от добра и зла [Protection From Evil and Good]
- ○ Щит [Shield]
- ○ Усыпление [Sleep]

2 — 3

- ○ Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]
- ○ Удержание личности [Hold Person]
- ○ Палящий луч [Scorching Ray]
- ○ Внушение [Suggestion]

3 — 3

- ○ Рассеивание магии [Dispel Magic]
- ○ Огненный шар [Fireball]
- ○ Ускорение [Haste]
- ○ Замедление [Slow]

4 — 3

- ○ Смятение [Confusion]
- ○ Переносящая дверь [Dimension Door]
- ○ Град [Ice Storm]
- ○ Верный пёс Морденкайнена [Mordenkainen's Faithful Hound]

5 — 1

- ○ Удержание чудовища [Hold Monster]
- ○ Фальшивый двойник [Mislead]

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.